

Siendo espectador

I. La experiencia del espectador como forma de participación no reglada



Aris Spentsas

Artista e investigador independiente

aris.spentsas@gmail.com

Fecha de recepción: 04/08/2016. Fecha de aceptación: 14/09/2016.

Resumen

La práctica artística contemporánea se compromete a sentar juntos, la producción y la exhibición como también a los autores y sus espectadores. Aquí la participación, sin objetivos, sin limitaciones o estructuras, la participación no reglada cuestiona, intercambia o potencia los roles del artista y del espectador para dar forma a los acontecimientos. Las instalaciones con el simple hecho de invitar a entrar en su espacio, permiten al espectador instalarse en la obra. Las proposiciones esperan la actuación del espectador para generar diálogo y movimiento, y eliminar los objetivos claros mientras sus artistas dejan de serlo para volverse espectadores y participar buscando público. Y las situaciones construidas en forma de una serie de condiciones esperan ser activadas para visibilizar cualquier signo de relación. Si el arte no está en el objeto, está entonces en el uso simbólico de este, está en los ojos del espectador y estará en lo que hace el espectador con este objeto. Las propuestas que se exponen a continuación utilizan el tiempo, no solamente como duración sino como distintas condiciones durante las cuales la escultura, en su sentido más amplio, proporciona el espacio para jugar con el contexto. Una experiencia personal y colectiva en perpetua negociación.

Palabras clave

Instalaciones
Loop
Situaciones construidas
Participación
Volverse público

Abstract

The ideas that pumps out of the contemporary artistic practice make us clear that there is no art making without its exhibition and also no authors exists when there are no viewers. At this point participation, with no aim, limit or structure, that is not regulated, can question, exchange or boost the roles of the artist and the viewer in order give form to space and time transforming it into sculptural artifacts. Installations are inviting the viewer to take part in its inner space of creation. Propositions in order to uncover dialogue and movement are waiting for any response; meanwhile their authors stop being artists in order to turn into viewers in search of the public. And constructed situations bring to life any sign of relations by activating diverse conditions, which are proposed to users-viewers. If art does not reside in the object,

Key words

Going public
Time based art
Participation
Research-creation
Situation aesthetics

then it resides in the symbolic use of it, inside the eye of the viewer and in whatever this viewer decides to do with this object. The oeuvres listed in the text use *time* not only as duration but also as forms of different constraints during which, sculpture proposes a space in order to play within a context. Playing is a form of a personal and collective experience at once, immersed in a perpetual negotiation.

¡Háblame!

No es algo nuevo pedir al espectador que se dirija al artista. En un principio, el propósito de este espectador es ver y descifrar o disfrutar de un discurso. Es hacer que lo que está enfrente de él se pueda llamar arte. ¿Y si no fuera por esto, nos hubiéramos preocupado por él; le hubiéramos pedido que nos hablara? Si el espectador habla, es posible que él mismo construya el discurso que está esperando ver, como si estuviera trabajando *para* el artista. Pero, una vez que el espectador decida hablar, tendrá que negociar con una serie de objetos y condiciones propuestos anteriormente y esperar respuestas construyendo así su experiencia.

La participación del espectador en la interpretación de la obra, cambia o forja una pieza, concediendo a estas intenciones y voluntades las que no deberían siempre coincidir con las intenciones y la voluntad del artista. Las propuestas artísticas, cada vez más, permiten ver y potenciar el movimiento, la autonomía y la capacidad del espectador de tomar decisiones y de visibilizar su rol, llegando muchas veces a hablar de su figura como *co-creador*. Estas propuestas ya no prestan su atención a modelos de representación, pero sí al hecho de desafiar dichos modelos. ¿Pero, qué pasaría si adaptáramos la visión del espectador y, como artistas, actuáramos junto a él? Este texto retoma y actualiza ideas expuestas en mi tesis final de Máster en Producción Artística “*Time Specific Sculpture*, un proceso creativo que incluye al artista y al espectador en un mismo espacio y tiempo” (2013). Está escrito desde mi experiencia como artista y como espectador y, en muchos casos, desde ambos puntos de vista al mismo tiempo.

En esta primera parte me centraré en el acercamiento del espectador al rol del artista y, en la segunda (que saldrá en el segundo bloque de este monográfico), del artista/investigador como espectador, aunque ambas posiciones convivan en un diálogo especular que impide establecer delimitaciones rígidas. A continuación, se describen una serie de obras, de otros autores y mías, con la intención de poner en paralelo la interpretación del espectador y la participación. Podemos imaginar su participación como interpretaciones cruzadas que están provocadas por la *co-presencia* de múltiples experiencias individuales, igual que en una conversación. Cualquier conversación reside en la imposibilidad de que dos personas tengan la misma experiencia, independientemente de si su atención se dirige hacia un mismo punto. Los trabajos expuestos dan un giro hacia la conversación y su capacidad de proyectar múltiples lecturas desde la forma de trabajar con el tiempo, la ficción y la realidad.

Podemos imaginar el *háblame* como la reacción en tiempo real del público en una propuesta que se plantea sobre el aquí y ahora, un acontecimiento, lo irrepetible, lo que no es la representación o la documentación de una idea realizada en tiempo real. Tras una realización en directo, se encuentra el deseo del artista a presentarse en su entorno material e inmaterial. Él, siendo además espectador, puede relacionarse e interpretar de manera particular la situación junto a los demás espectadores negociando su deseo. *Yo quiero hacer esto, ¿pero tú?* El espacio y el tiempo real le confieren a la obra un carácter único y le proporcionan tanto sus especificidades, como un lenguaje particular desde el cual se va a desarrollar un diálogo y una acción. El arte, decía Robert Filliou, involucrado en el movimiento Fluxus de los años sesenta, está dónde estamos nosotros y en aquello que hacemos; es un encuentro único e

irrepetible en el cual se relacionan las ideas artísticas con los conocimientos. En este sentido, el encuentro artístico está en la distancia y en la encrucijada que se genera entre el espectador, la obra y el artista, la cual permite crear conexiones, relaciones, tránsitos y devenires. El artista entonces, a partir de lo que sucede, explora, escucha y mira, participa en una *performance sin performance*.¹

La experiencia como materia prima

Michael Heizer, uno de los artistas emblemáticos del Land Art, en 1969 excavó un agujero enorme en un distrito subdesarrollado de Múnich, creando un espacio negativo que él llamó *Munich Depression*. Antes de ser destruido, él mismo documentó este nuevo espacio, desde su centro, realizando nueve fotografías, para así capturar la vista en 360°. En realidad, pretendía reflejar la analogía de su cuerpo con el tamaño del agujero. Heizer entonces construyó un sistema de proyecciones que permitirían que las imágenes alcanzaran su tamaño real dentro de un espacio expositivo. Llamó a esta pieza *Actual Size: Munich Rotary*. Para poder introducir al espectador en su piel, dentro de una intervención *site specific*, el artista elige enseñar la imposibilidad de documentar su experiencia en un formato fotográfico, intentando proyectar esta visión de 360° en blanco y negro, sobre una pared plana. La piedra que mira el espectador en la proyección de la sala expositiva en Whitney Museum, en 2016, tiene el mismo tamaño de la que estuvo dentro de aquel agujero en 1969, en las afueras de Múnich. El artista no tiene una voluntad de describir, pero sí de transferir la experiencia por medio de una situación o instalación, la cual puede activar en el espectador la curiosidad para ver y no para entender. Ahora será él, presente en la sala, quien se moverá dentro de este nuevo agujero. Como podemos leer en la ficha presentada en la web del museo, dentro del *agujero* los espectadores empiezan a perder las pistas sobre el horizonte, en palabras del artista, *There is no beginning. There is no edge.... It was evanescent*. Paralelamente, con esta instalación, Heizer defiende que la documentación de una experiencia tiene la fuerza de seguir generando un aquí y ahora, de ser materia prima para una reflexión nueva.

Carsten Höller considera también como materia prima la experiencia de los espectadores dentro de la Sala de Turbinas en la Tate Modern de Londres, donde el trabajo no debe ser entendido como un objeto, sino como una plataforma de interacción para poder así participar en el proceso creativo de la propuesta artística. La obra de Holler *Test Site*, presentada el 2006, consistía en 5 toboganes en espiral que ofrecían a los espectadores una experiencia física y efímera. A modo de experimento, se buscaba provocar cambios en la percepción para cuestionar el entorno del espectador o su rol dentro de él.

Las propuestas artísticas que invitan al artista y al espectador a compararse (con) y trabajar de manera efímera buscan la motivación en la producción de una serie de condiciones y en las características del público. Se le pide ocuparse de un problema en concreto, pero es más importante destacar el crear a partir de un deseo propio que se refleje en reacciones imprevistas, en lugar del contenido de este problema. Como en la obra *We are all in the bus* (2009), en la que su autor Ivan Argote, con una cámara en la mano, consigue crear una *situación* (con *situación* proponemos la situación como algo en continuo movimiento y cambio, por esta razón estamos acentuando a veces la letra de la palabra que esconde la acción) en el interior de un autobús. Al entrar con la cámara, el artista registra uno a uno al conductor y al resto de los pasajeros, como si fueran parte de su familia lista para empezar sus vacaciones. "El arte es el espacio común en el que todos los hombres, artistas y no-artistas, se encuentran en viva unidad" (Agamben, 1998:63). Podemos encontrarnos dentro de una propuesta artística, situación, un espacio conocido, pero introducido de forma nueva que pretende enseñar

1. El texto está realizado en conversación con la artista Rosana Sánchez Rufete, con quien compartimos práctica artística y en relación con su tesis de final de Máster titulada "IN-Between" (Universidad Politécnica de Valencia, 2014).

mediante una estructura, un modo de actuar distinto, de relacionarse e interactuar con los demás, de darse cuenta de esta acción y generar otro espacio efímero, el cual dura solamente el tiempo que dura la praxis. El empezar desde la nada y volver a la nada en base a unos procesos cotidianos, pero desestabilizadores, ofrece múltiples experiencias afectivas que se instalan en la memoria sin dejar rastros materiales.

Agamben se refiere a un hombre sin contenido tal cual como una obra sin contenido y un artista sin contenido, pegado al hacer y su subjetividad creativa-artística sin contenido. Cuando no es necesario ningún contenido, puede que “el arte sea la absoluta libertad que busca en sí misma su propio fin y su propio fundamento” (Agamben, 1998:61). Podemos mirar el arte como un instrumento libre, en el que el artista parece un *bricoleur* (en el sentido que le da Levi-Strauss, es decir, apto para ejecutar un gran número de tareas diferentes): puede utilizar todas las herramientas según su habilidad subjetiva y en relación con todo contenido. Como una obra sin contenido, también se hace referencia a una obra en perpetua construcción-creación y un *work in progress*, donde se comparte la *poesis* y la *praxis*. “El artista es el hombre sin contenido, el que no tiene otra identidad más que un perpetuo emerger sobre la nada de la expresión ni otra consistencia que este incompresible estar a este lado de sí mismo” (Agamben, 1998:93).

Ganar la atención de un público significa poder implicarles en una acción concreta, una acción cotidiana y simple, como la de hablar, moverse o dialogar, pero, al mismo tiempo, alejar esta acción de su significado inicial. Focalizar la atención sobre una acción o un conjunto de acciones, cuyos objetivos en sí no responden a una razón predeterminada. Crear así varios resultados individuales y un conjunto único de relaciones e interacciones, hablar y desplazarse, leer y orientarse, dialogar para finalmente devolver a los demás la atención proporcionada anteriormente por cada uno. Se trataría de pedir que uno actúe sin intención, sin saber anteriormente el porqué. Cuando se conocen las intenciones se hace necesario saber el porqué y el cómo, para determinar una respuesta se piensa más en la razón y menos en la acción. Cuando se separa el contenido de la acción, cuando no existe un sentido, entonces la atención se centra en el instante, en la acción misma. Así es posible crear resultados distintos de lo cotidiano, que puedan sorprender hasta a la persona que actúa.

Tiempo en loop

Lo que suele ocurrir cuando el público tiene que participar en una acción mediante un procedimiento artístico es que este intenta imaginarse el devenir antes de vivirlo, lo que acaba por imponerle una imposibilidad: la de sentir cualquier cambio. Nos acostumbramos, en relación a las situaciones cotidianas, a responder mediante actos socialmente codificados, casi reflejos. Esto se muestra en el hecho de que existe “una diferencia de niveles de como uno actúa en su vida privada y en su vida como hombre social” (Oiticica, 2009:22). Para evitar las respuestas automatizadas se debe sorprender al participante, aprovechar la necesidad para responder en el momento que se pueda quedar sin palabras, para ayudarle a crear una respuesta distinta en cada momento, sometida a la objetividad de las circunstancias y a las subjetividades de los demás. Tenderá por ello a fijarse en todo lo que sucede a su alrededor y dejarse llevar por una posible *situación*. De esta forma, dará un paso adelante para averiguar si cambia algo, recogerá pistas que le ayuden a acercarse a una solución. Nuestra subjetividad está sometida a la objetividad de la realidad al *saltar fuera* de los espacios pensados para la exposición artística e introducir la obra en ella. Se busca así mezclar los conceptos con cosas insignificantes o inadecuadas, menos esenciales. En esta mezcla o simplemente en la yuxtaposición de circunstancias conceptos y acciones es donde nos podemos encontrar con una percepción distinta de nuestra vida cotidiana. En palabras

de Helio Oiticica, se trata de crear una experiencia suprasensorial: “el participante es trasladado fuera de su campo habitual hacia un campo extraño que despierta sus campos interiores” (2009:10).

La artista canadiense Rickie Lea Owens, con sus propuestas artísticas, intenta manipular a sus espectadores. Crea objetos en forma de juegos, abriendo al público una caja de herramientas potente, para llevarle a un espacio seguro como es un lugar lúdico, un campo de lo no-importante que ella denomina y expone así como el arte que se puede jugar (o no jugar) produce conocimientos sobre nuestro comportamiento en las sociedades que vivimos (www.rickieleaowens.com). En su instalación audiovisual *By Nature or by Arph (Dog Portraits, 2012)*, los espectadores se encontraban en medio de una conversación, entre un doble vídeo, donde podían observar las dos partes en una visión periférica. La artista da una visión repleta de humor de la relación de los humanos y los perros, cuestionando la dominación de los primeros sobre los animales, utilizando un lenguaje cínico (*cínico* en el sentido de estos filósofos y la palabra κῶυν (*kyon*) que en griego significa perro, denominación atribuida por una forma de vivir). Aplicando este humor, Owens quiere hacer una crítica a los criterios generados por los humanos sobre sus cuerpos y cómo la sociedad es capaz de medirlo todo, aplicando estas medidas también a lo que no es humano. Dentro de la instalación, el espectador, situado en el medio de las dos proyecciones que exageran el tamaño tanto del artista como de los perros, participa mediante el humor en esta igualdad entre hombre y perro. Varias veces se pudo ver a alguien imitando los movimientos del artista o del perro, participando con su propio cuerpo en la obra. La instalación creó un dispositivo entre las dos proyecciones, entre el artista y el perro, entre la obra y el espectador. Lo que generó un diálogo lúdico que incluía el cuerpo y la voz del espectador.

Dentro de una instalación el espectador si no participa seguramente actúa o reacciona. Su *participación* (palabra que intenta conectar un sistema de acciones-reacciones con lo que sería la participación en una proposición) forma parte de un sistema de acciones que se retroalimentan para generar una atmósfera dentro de la instalación que puede cambiar continuamente el sentido de la obra. Aquí cabe pensar -y preguntarnos también- qué posibilidades tenemos de aportar algo nuevo a una grabación que se repite en bucle. Algo que parece imposible, como dialogar con un vídeo, añade y construye otros diálogos más interesantes que el propio discurso compuesto en la pantalla. Esta imposibilidad nos dejaría ver entre píxeles, luces y sombras, el proceso. Este podría *asimilarse* al primer proceso por el que tuvo que pasar el autor de estos vídeos, a la vez que produce, en tiempo real y en bucle algo efímero con la participación del espectador anónimo, sin expectativas u objetivos, libre de crear y relacionarse. Algo que nos acerca un poco más a la verdad, en el mismo sentido en que la quiso transmitir Heizer desde el interior de su agujero.

¡Tenemos que decir la verdad sobre el arte y el objeto artístico!

Esto no significa que debemos buscar la verdad en lo que es posible comentar de una obra, en su resultado de narrativa de ficción o en las palabras. Debemos pensar en dejar de mirar el objeto-objetivo artístico como un producto para el consumo o para el espectáculo o como una parte del sistema capitalista al que estamos sometidos, si es que queremos evitar este sistema. Decir la verdad sería más bien dejar a los demás participar en o conocer el proceso creativo de la obra, para que algunos puedan sentir las alternativas que este proceso propone y provocar la desestabilización de los modelos tradicionales, como sucede en la liberación de los condicionamientos sociales impuestos. Una verdad artística en este sentido propone situar al mismo nivel al artista y al espectador, para compartir un tiempo, una *situación*, y permitirles aprender uno del otro. Para decir la verdad podemos utilizar la igualdad entre artista y espectador

como metodología o como precondition, de la forma que lo hizo Jacotot con sus alumnos, según nos describe Rancière en su libro *el Maestro ignorante*. Imaginar que los profesores (y los artistas) son co-productores del conocimiento (y de experiencias estéticas). Rancière propone utilizar la igualdad como precondition y no como una meta para alcanzar, para poder ponerse en práctica y verificarse continuamente.

Cuando aquí nos referimos a la verdad no hacemos hincapié en las palabras o en el *logos* (el hecho de que la razón y la palabra sean posibles). La razón está vista como un proceso creativo que no depende de las palabras pero ejerce un control sobre ellas. Para Aristóteles y Platón, la razón mediante el habla pretende poner en común lo justo y lo injusto, pero, para conseguir la razón, no solo hace falta poseer la palabra, sino también un tiempo para poder participar en el diálogo. Hace falta entrar en el movimiento del *logos* que produce el *diá-logos* (*dia*: atraviesa y traspasa el logos) para pasar desde un punto al otro, desde una persona a la otra. Un solo discurso no proporciona la verdad, porque desde el proceso de razonar pueden resultar varios discursos. La pervisión se produce cuando uno de estos discursos se quiere imponer como verdad; la objetividad aquí tiene que estar sometida a una subjetividad colectiva.

Construir un ambiente virtual cuando en realidad nos interesan más los acontecimientos reales puede resultar una experiencia que juega con el espacio y el tiempo. Dentro de la instalación *The Visitors* (2012), del artista islandés Ragnar Kjartansson, el espectador se queda pensando qué le sucedería al tiempo mientras lo que se construye aquí y ahora está superpuesto en algo que reproduce una experiencia vivida en paralelo. En una sala del Museo de Arte Contemporáneo de Montreal, donde se presentó esta instalación, el uso de la documentación audiovisual ayudó a re-introducir nuevos espectadores en la experiencia creativa y física vivida dentro de un espacio, como si ellos fueran los artistas o como si el artista fuera espectador dentro de su misma instalación. Una sensación de inacabado que nos lleva a preguntarnos: ¿cómo sería parar el tiempo? El tiempo que no es productivo, que podemos llamar perdido o excesivo “atestigua que nuestra vida es un puro ser-en-el-tiempo” (Groys, 2014:89). Consideraríamos tiempo perdido cuando vivimos una experiencia incontrolable, sin capacidad de dirigir y, por eso, lo calificaríamos también de improductivo. Producciones del llamado *time based art* están basadas en el tiempo y lo utilizan como elemento central para su representación, normalmente en *loop*. “Es un arte que captura y exhibe actividades que tienen lugar en el tiempo y no conducen a la creación de ningún producto definitivo” (Groys, 2014:90). La repetición artificial puede producir un tiempo en exceso rompiendo con la idea de continuidad y de progreso, creando algo aburrido e indeciso, algo más parecido a la vida. Este tipo de propuestas borran la diferencia entre “vida activa y vida contemplativa” (Groys, 2014:100), necesitan a los espectadores en movimiento, espectadores que puedan entrar y salir en la instalación las veces que quieran, empezar por cualquier punto y perder el tiempo que crean necesario. Estas propuestas “transforman la escasez del tiempo en exceso” (Groys, 2014:100) para mirar y volver a mirar. Dentro uno no participa con su opinión, sino que intenta captar este tiempo excesivo y sentir la forma con que esto sucede.

La única verdad dentro de la instalación *The Visitors* es el modo en que esta ha sido producida, en donde el espectador es el responsable de resolver y colocarse dentro de la misma. Ragnar Kjartansson capta en un vídeo de nueve canales una experiencia de una grabación musical que el autor disfrutó con sus amigos en Rokeby Farm, en las afueras de Nueva York. En la hoja de sala, después de enumerar varios elementos que caracterizan la composición de sus vídeos, se apunta que “el artista islandés lo de-construye todo para abrir su estudio al público,” (<http://www.macm.org/en/expositions/ragnar-kjartansson/>) cosa que hace su proceso abierto y poroso, mientras que nadie se da cuenta que está dentro de su estudio. Durante casi una hora que dura el bucle del vídeo se nos permite unirnos en la alegría y la tristeza, dando vueltas en

el espacio de la instalación. Dentro de la sala, los vídeos ocupan todo el espacio y proyectan a los músicos que aparecen en cada una de las habitaciones de la casa, a escala 1:1, improvisando al unísono sobre la frase: *Once again I fall into my feminine ways*. Con la ayuda de la música los espectadores pueden ir descubriendo el espacio y el modo de grabación. Existen sonidos y momentos reales como, por ejemplo, el sonido del agua de la ducha o la imagen del autor que se desnuda para limpiar el champán caído en el suelo, sonidos y momentos que provocan alegría y movimiento dentro de la sala, para poder averiguar y seguir lo que sucede. Finalmente, los espectadores consiguen orientarse descubriendo en que habitación puede llegar a aparecer una persona, la cual acaban de ver cruzando en otra proyección. Crean su ruta dentro de la sala expositiva para poder averiguar aún más detalles.

Producción + Exposición = o

Diríamos que la pieza *The Visitors* se produjo con una visión analógica de los efectos especiales proporcionados por los programas y sistemas de polifonía y de manipulación de vídeos. Utilizando nueve planos fijos se retrata en la sala expositiva nueve distintos espacios, en los que encima de cada proyección hay un altavoz que recoge el sonido producido en cada espacio de la casa. Al espectador se le permite ver desde el momento que se aprieta el botón de los dispositivos de grabación hasta el momento que una persona pasa por cada una de las habitaciones para apagarlos. Esta característica hace más fácil la introducción del cuerpo del público en el espacio-tiempo que se está creando, mientras que se proyecta el vídeo. El espectador no intenta seguir un recorrido imaginario y digital, sino participar en un paseo corporal marcado con pasos reales en un tiempo paralelo.

Utilizando otro paralelismo-ejemplo podríamos imaginar cómo sería hacer que el sonido girase en círculos dentro de un espacio. Existen programas que simulan este movimiento, pero también podemos realizarlo de forma analógica. Junto con Rosana Sánchez, durante una estancia de investigación, decidimos grabar el sonido, en el interior de una sala de baile, mientras recorriamos su perímetro hablando al unísono. Al grabarlo utilizando ocho canales de sonido logramos espacializar nuestra experiencia representando por vía sonora la geometría del espacio. Esta propuesta, como también sucede con la instalación *The Visitors*, no será producida hasta el momento que pueda ser expuesta, colocando en su interior al espectador para compartir el tiempo pasado con los momentos que están porvenir. Lo que una propuesta de este tipo genera no se encuentra en el momento de su grabación, sino en el tiempo en exceso que se produce durante su reproducción. Dejando así muy claro que se puede utilizar la documentación de una experiencia para participar en nuevas experiencias dentro del espacio expositivo. La “auténtica participación” (Bishop, 2012:283) no tiene lugar en un entorno construido; es ella misma la precondition para construir cualquier cosa. El momento de preparar, por ejemplo, un vídeo para una instalación esconde el instante mismo de su exposición. Lo que quiere decir que los encuentros conceptuales no residen en la idea o en su realización, sino que están en el momento de su reproducción durante su exposición. Lo que hace que no se pueda concebir la producción de una obra sin su exposición. “En el contexto del arte contemporáneo, hacer arte es mostrar un objeto como arte” (Groys, 2014: 50). En las instalaciones anteriormente descritas, los artistas se motivan por el modo en que el espectador puede completar y dar la obra temporalmente por acabada, afirmando si estas son arte o no. Además, éstas seguirán inacabadas para el próximo espectador. En una instalación el artista se guarda el derecho de construir un espacio autónomo y permitir restablecer las relaciones con su obra y con el público, porque “todo lo que se incluya en tal espacio se vuelve parte de la obra sencillamente porque está ubicado dentro de él” (Groys, 2014: 54). Lo que hace que la instalación ofrezca el aura del aquí y ahora, y vuelva a colocar una reproducción en un contexto específico.

En las propuestas que hemos descrito anteriormente se esconde la petición por parte de sus autores al público de actuar, de situarse, de moverse y de hablar. Ésta se pide sobre el aquí y ahora de la exposición. Una necesidad de que haya reacción, “y mirar ya las instituciones artísticas no como contenedores de valor, de significados, de formas de expresión o ejemplos históricos, económicos y artísticos, sino como un lugar donde reside una proposición sobre qué vale la pena hacer realidad” (Chan, 2016: 161).

La instalación *Háblame*, que presenté en la Muestra de Producciones Artísticas y Multimedia, organizada por la Universidad Politécnica de Valencia (2013), se centra en la repetición de un elemento dentro de otro, para potenciar la simplicidad de la instalación y permitir al espectador incorporarse en ella. Por ello, se utilizó una escalera dentro de la sala que se reproduce en la proyección en tamaño real, a modo de espejo. El espejismo que produce el vídeo proyectado en la pared trata de provocar que el espectador se vea dentro de la pieza y en relación con ella. La altura a la que se encuentra, encima de una escalera, por encima de los demás y con el privilegio de escuchar el audio del vídeo que se proyecta, le otorga un rol especial a la persona que decide subir. Pero del mismo modo que uno sube o entra en la obra puede también salir. El espectador, al darse cuenta de que es imposible responder al vídeo, entiende entonces que lo que él dirá o hará es realmente la obra. Un elemento central e invisible, el sonido, pretende revelar toda la verdad al espectador.

Lo que realmente se pretendía era empujar al espectador a salir de una relación perceptiva con la obra y a que entrase en la creación de ella con su propio cuerpo, además de sentir esta necesidad. Para Sócrates era muy importante dejar que el discurso discurriese y que fuese el propio oyente el que decidiese en qué momento debía entrar en la corriente del pensamiento. Un artista actúa varias veces sin razón o, mejor dicho, para nada y otras, por una imposibilidad o una razón absurda. Sus acciones absurdas o sin contenido tienen la forma de una protesta, igual que los *ready made* dadá o los juegos *fluxus*. Un hacer para nada y un absurdo que crean una complejidad que los hace coincidir. ¿Pero son cosas que solo un artista puede hacer? (Marroquí J. y Arlandis D. recogen el proyecto expositivo en su libro *Cosas que solo un artista puede hacer*, publicado por MARCO-MEIIAC en Vigo [2010]). La instalación ofreció la oportunidad al espectador de participar junto con el artista, que protagonizó el vídeo, en una acción que únicamente apunta al hablar por hablar. Mediante el sonido reproducido por los auriculares y solamente a la persona que decidió subir la escalera, la obra le proponía un hacer concreto: *grita – háblales, sí quieres que te miren a la cara – tú también eres artista – cómo se siente encima de la escalera en relación a los demás – diles que yo he dicho lo que tú quieres decir...* (parte de la grabación que podían oír los espectadores, una vez que ellos coincidían con el artista, encima de la escalera dentro de la instalación audio-visual *Háblame*). El sonido era el elemento clave para conseguir la transformación de una escalera en pódium, donde el espectador que lo deseara, podía hablar a los demás. Subir a la escalera suponía traspasar un límite entre lo real y lo realizado. Lo que realmente se dio a conocer al espectador era su parte en la producción de la obra, hablar de cualquier cosa y ser artista, hacer cosas que solo un artista puede hacer. Todo lo que eligiese hacer formaría parte de la obra.

Con *Háblame*, aparte de la instalación audiovisual, se hizo referencia en el principio del texto a la necesidad de una respuesta o de comunicación entre artista y espectador, entre el que propone y el que califica lo propuesto como arte con su interpretación. No solo en *Háblame*, sino en este tipo de instalaciones, la participación del espectador reside en el simple hecho de situarse dentro de un espacio. Una vez allí tendrá que negociar qué hacer con elementos como el tiempo y la repetición. En ninguna



Imagen de la instalación *Háblame*,
Muestra de Producciones Ar-
tísticas y Multimedia, Universi-
dad Politécnica de Valencia

de estas instalaciones aparece algún tipo de guión de actuación o sugerencias; la participación es la interpretación de la obra por parte del espectador una vez que él mismo ha formado parte ella. La participación es el simple hecho de cruzar este espacio y negociar con las condiciones expuestas, entrar y salir, entrar y hablar o entrar y quedar sin palabras.

Espectador + Participante = Participador

En *el Pensamiento de la complejidad*, Edgar Morin (2010: 138) se fija en las relaciones en tanto que acción y no en sus resultados, trata con la incertidumbre e intenta concebir la organización como estructura. Los elementos de una instalación generan un aquí y ahora, centrados en la acción y no en el objetivo; así pueden volver a presentarse bajo otros contextos, tener éxito o fracasar, obtener vida propia y escapar de la autoría artística exclusiva y única. La instalación permite trasladar la experiencia, dislocarla y recolocarla al mismo tiempo. Es como dejar una oportunidad para encontrar, o no, lo que uno solo prefiere realizar. Así se trata de buscar la voluntad para aplicar el deseo artístico, individualmente y juntos al mismo tiempo. Si pensamos en la obra como una acumulación de actos micro-creativos que se unen a una construcción más o menos coherente, “la participación termina con la tradicional idea de la expectación proponiendo ver el arte sin espectadores, siendo todos productores” (Bishop, 2012: 241). Cuando el artista decide *saltar fuera* es “cuando cada vez más el espectador y la vida cotidiana entran en la obra y el artista comparte la autoría de la misma, generando una obra centrada en el espectador” (Coulter-Smith, 2009:192).

Helio Oiticica fue uno de estos artistas que en los años sesenta, no solo quisieron colocar el espectador dentro de su obra, sino también de invitarle a ser co-productor. Plantea una participación abierta ya que “el individuo, quien llega a la obra, es solicitado para completar los significados propuestos en la misma” (2009:59). Para él, las propuestas participativas tienden a ser cada vez más abiertas hasta llegar a proponer al espectador crear su propia obra:

La creación como tal se completa con la participación dinámica del espectador, siendo ahora *participador* [...] no existe la propuesta de elevar al espectador a un nivel de creación, o una meta-realidad, o de imponerle una idea o un modelo

estético que corresponda a aquellos conceptos de arte, sino darle una sencilla oportunidad de participación para que encuentre algo que quiera realizar - es pues una realización creativa [...] es una sencilla posición del hombre en sí mismo y en sus posibilidades creativas [...] Ambiental es para mí la reunión indivisible de todas las modalidades en posesión del artista al crear – las ya conocidas: color, palabra, luz, acción, construcción etc., y las que surgen en cada momento en la ansia inventiva del mismo o del propio *participador* al tomar contacto con la obra (2009: 59, 60).

Un artista debe construir con todo lo que tiene a su alrededor y ponerlo junto en una experiencia ambiental como totalidad-obra, crear propuestas artísticas que puedan reflejar la libertad creadora del artista, al espectador y la sociedad, lejos de normas opresivas, formas fijas y modelos rígidos. Producir, así, pequeños cambios sociales, conseguir virajes de normas que están definidos por una necesidad interior y que se rehacen constantemente, consiguiendo que el individuo y sus deseos recobren la confianza.

Cuando los artistas consiguen salir fuera del cuadro y de los géneros tradicionales, se llega a otros modos de crear experiencias y acercarse al mundo. Respondiendo a estas necesidades emergentes se descubre la potencia que puede tener el arte de cara a la realidad. Para los artistas, el arte siempre ha sido más atractivo que la verdad. *Saltar fuera* es un modo de poner a prueba los conocimientos de la sociedad en relación con las ideas del mundo artístico.

Ricardo Basbaum es un artista y escritor brasileño que vive y trabaja en Río de Janeiro. Sus exposiciones implican la participación de terceros y cuestionan los efectos, las condiciones y posibilidades del arte contemporáneo. Con proyectos participativos como *Nuevas bases para la personalidad* propone un tipo de planificación o metodología ofreciendo herramientas para una praxis colectiva que aproxima a los participantes al artista y a la vez convierte el artista en espectador y oyente. Basbaum pregunta en uno de sus proyectos, presentado en la *Dokumenta12* en 2007, ¿A usted le gustaría participar en una experiencia artística? Dentro de propuestas de este tipo, el propio artista se considera un observador que tiene que escuchar, mirar y moverse en relación con cada experiencia realizada por los participantes. Como un administrador, desea compartir su energía y sus deseos con el público para poner las cosas en movimiento. En vez de producir objetos artísticos para ser consumidos, ofrece objetos como herramientas para generar conversaciones y habla. Para la *Dokumenta12* produjo veinte objetos, que fueron enviados a la ciudad de Kassel, a Brasil y a otros lugares del mundo, donde conocía artistas y comisarios que podrían realizar intervenciones y mediar en su posterior circulación. En cierto modo, se trataba de acercar la idea artística al público. Si el proceso de creación tiene mucha importancia para el artista, el público también podría considerarlo importante y sería más efectivo no sólo verlo, sino además probarlo, sentirlo y compartirlo con el artista. Si un *artista-curador*, una forma más de los *artistas-visuales, artistas-multimedia, artistas-etc.*, (“etc.-artist: “When an artist is a full-time artist, we should call her/him an “artist-artist” when the artist questions the nature and function of her/his role, we should write etc.-artist, so we can imagine several categories: curator-artist, writer-artist, activist-artist, producer-artist, agent-artist, theoretician-artist, therapist-artist, teacher-artist, chemist-artist, and more” (Basbaum, 2003)”) fuera el responsable de organizar el mayor evento de arte contemporáneo europeo, como es la *Dokumenta* de Kassel, él lo haría como si estuviera haciendo una obra de arte. Podría generar así un ambiente donde todos: artistas, críticos, no-artistas, como materia prima, estarían mezclados en la obra de arte como en un proceso sensorial, abierto y constante en tiempo real. “Con una dinámica similar, quién se iba a preocupar sobre el público” (Basbaum, 2003).

Se busca público (epílogo)

Desde el sótano de Judson Church en Manhattan, un día a la semana Richard Wolf emite un programa de radio sobre economía. El solo hecho de asistir a esta actuación significa participar. Dos veces a la semana se solicitan espectadores para asistir a las sesiones de *Movement Research*. (laboratorio de investigación: <http://www.move-mentresearch.org/>) En ambas sesiones se enseña el *work in progress*, mientras que la primera está programada para enseñar y ver algo inacabado, la segunda está para que el espectador participe hablando sobre el proceso creativo de los bailarines. Paul Chan nos describe que el hecho de escapar uno de su destino le acerca más a la noción de *polytropos* (el término –πολύτροπος– hace referencia a las cualidades de Ulises, por las cuales según Homero, era capaz de escapar a su destino) abriéndole posibilidades para múltiples experiencias. “El arte, siendo algo más que simplemente lo que es, nos puede dar algo más raro que la belleza, o el significado, o montones de dinero. Este puede ofrecer un tipo de fuerza que profundiza en nuestra capacidad para resistir y recrearnos en lo que demanda el día” (Chan, 2016:161). Una vez que un proyecto deja de necesitar palabras para ser comunicado a los demás, es porque se produce a partir de una experiencia dinámica y no de formas artísticas complejas. Hace mucho tiempo que la participación no acontece en los espacios para ello pensados, de la misma forma que la democracia no acontece en el parlamento. Está en la calle y, cada vez, más en lugares raros e inesperados; es un fruto de la confusión y produce indecisión, si te sientes incómodo ya puedes saber que estás participando. Cuando la participación deja de necesitar palabras para ser comunicada a los demás, es porque se ha producido a partir de una experiencia dinámica y no desde estructuras complejas. La confusión es el primer paso para el aprendizaje o para volver a aprender, la meta de un ser-confuso tiene que ser más revolución y menos didáctica. Entonces bailar sería como estirarse en la cama cada mañana.

(Continuará...)

Bibliografía

- » Agamben, G. (1998). *El hombre sin contenido*. Barcelona: Altera.
- » Basbaum, R. (2003). *Dokumenta, I Love Etc.-Artists. The Next Documenta Should Be Curated By An Artist* en e-flux [en línea]. Consultado el 30 de junio de 2016 en http://www.e-flux.com/projects/next_doc/cover.html
- » Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. London: Verso Books.
- » Chan, P. (2016). "Second Nature". En *October* (155), 151-161.
- » Coulter-Smith, G (2009). *Deconstruyendo las instalaciones*. Barcelona: Bruma-ria13.
- » Groys, B (2014). *Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- » Morin, E. (2010). *Pensar la Complejidad. Crisis y Metamorfosis*. Valencia: Universidad de Valencia
- » Oiticica, H (2009). *Escritos Helio Oiticica*. Compilados por Galerie Nationale du Jeu
- » Rancière, J. (2002). *El Maestro ignorante*. Barcelona: Laertes.
- » Sánchez Rufete, R. (2014). "IN-BETWEEN, Un proceso creativo interdisciplinar para explorar lo visible, lo sensible y las ideas". <http://hdl.handle.net/10251/51096>
- » Spentas, A. (2013). "Time Specific Sculpture: un proceso creativo que incluye al artista, la obra y al espectador en un mismo espacio tiempo". <http://hdl.handle.net/10251/39207>